VÅRREGN

Ett scenario för SillyCon III

Av: Staffan Andersson - NisseNytt

I. Inledning

Prolog

Med varsam hand skar Ingegärd halsen av den svarta kaninen. Det rinnande blodet samlade hon i en silverskål. När de sista dropparna fallit bar hon in skålen till sin helgedom. Den vita linneduken låg redan på bordet och de svarta vaxljusen brann med en klar låga. Hon började sjunga orden som hon lärt sig av sin mormor, samtidigt som hon betraktade sin spegelbild i den rödsvarta ytan. Så bleknade bilden av den unga kvinnan bort och en annan tog dess plats, en bild som sakta började klarna.

Våren 1994 råder bråda tider i Svea Rike. Till hösten stundar riksdagsval och de politiska partierna samlas för att finslipa sina strategier. Oppositionen tänker försöka återta makten, regeringspartierna kämpar förtvivlat för att behålla den och Fri Demokrati går svåra tider till mötes. Efter vinterns framgångar i riksdagen har det bara gått framåt i opinionsundersökningarna, men nu slits partiet av inre motsättningar. Carlberg och Verkmäster, radarparet som ledde vägen mot riksdagen är inte längre såta vänner. Om inte konflikten kan lösas riskerar partiet att splittras. Därför är det med blandade känslor länsrepresentanterna reser till partiets valupptaktsmöte Problemen måste lösas. Frågan är bara hur...

Några ord från Staffan

Välkommen som spelledare till Vårregn. Detta är ett äventyr som utan tvekan ställer stora krav på dig som spelledar och din förmåga att improvisera. Eftersom vi alla bör spelleda samma äventyr tänkte jag ge er ganska fasta riktlinjer att improvisera utifrån. Men vi vet ju alla att det skrivna äventyret sällan täcker det som spelarna tar sig för, så jag litar på er.

Den här presentationen av Vårregn består av fem delar. Den första är Inledningen som ni läser just nu. Den andra är Aktörerna, kapitlet där rollpersoner och SLP presenteras, om än tämligen kortfattat. I kapitel tre, Skådeplatsen, beskrivs Hjortvikens konferensgården och dess omgivningar. Fjärde delen beskriver så Handligen. Det hela avlutas med Slutord där jag ger er några tröstande ord på vägen.

Vad är det egentligen som händer ?

Här följer en kort presentation av äventyret för er. Det genomgående temat i den här krönikan är ju hur Teknomantikerna sakta men säkert tar kontrollen över Sverige. I krönikans första del, Vintereld, insåg i alla fall en del av spelarna att partiet Fri Demokrati var en av pjäserna i maktspelet. Det är kring detta parti och stridigheterna inom det som vårt andra kapitel kommer att handla.

Rollpersonerna är fyra länsrepresentanter som reser till Fri Demokratis valupptaktsmöte. Partiet slits av inre motsättningar. Bertil Carlberg, den ene partiledaren, tycker nämligen att det inte är lika kul med politik längre. Han tycker att partiets framtoning har börjat bli lite för fascistisk. Restriktionerna i invandrarpolitiken och privatiseringen av polismakten har gett en bitter bismak i den norrländske nöjesprofilens breda käft. Nu kräver han och hans följeslagare att partiet skall ändra både program och framtoning inför valet.

Teknomantikerna insåg att deras lydiga redskap Fri Demokrati var på väg att glida ur deras händer. Man satte Wallenberg, en av sina främsta agenter, på att eliminera problemet. Wallenberg hade ju redan skött operation Vintereld med glans. Nu var tiden inne för Operation Viking.

Tre unga medlemmar i partiet började långsamt bearbetas. Subliminala signaler på deras TV-skärmar, lågfrekventa ljud när de sov, magnetiska fält som vred deras hjärnor. Snart var idén planterad i deras huvuden och trion bildade Beowulf, styrkan som skall rädda partiet och framtiden.

Problemet är Bertil Carlberg. Om han undanröjs kommer partiet åter att stå enat. Ett folk, ett parti, en partiledare. Att folkets sympatier efter ett attentat dessutom skulle ge partiet ökat stöd får man se som en ren bonus. Lyckas man dessutom få det

att se ut som om attentatsmannen är en invandrare lär rasismen också få välbehövligt bränsle på sin eld.

När partiet samlas för valupptakt i Hindås är planen redo att sättas i verket. Hans Sundbaum har skaffat ett prickskyttegevär och i går plockade Team Beowulf upp en syndabock i Bergsjön utanför Göteborg. Carlberg skall dö och partiet skall enas.

Vintereld

Eftersom det finns en del trådar bakåt till förra årets äventyr är det väl lika bra att ta en kort, kort sammanfattning av Vintereld för att friska upp minnena.

Hösten 1993 sveper en våg av våld över Svea rikes land. En ung man bränns levande på Sergels torg i Stockholm. Tre flickor, alla sju år gamla, kidnappas och kastas levande från Älvsborgsbron i Göteborg. I Härnösand sprängs ett ålderdomshem och i Tumba våldtar en maskerad man sju jungfrur från kyrkans ungdomskör. Folket kvider i vanmakt, polisen blickar hjäplöst på vanvettet och Fri Demokrati lägger fram en motion om privatisering av polisväsendet.

I Mora, Dalarna, inser fyra ungdomar att något mystiskt är i görningen. Deras kompis/pojkvän Daniel, ordförande för Mora Rollspels Förening, försvinner spårlöst, en invandrare sprängs på biblioteket, några rånare skjuter halva personalen på Handelsbanken och två flickor håller på att bli våldtagna i Mikaelsskolans kulvertar. Allt för sent inser ungdomarna att någon har samordnat alla de våldsdåd som sker. Felaktigt antar de att Fri Demokrati ligger bakom, även om tanken inte är så tokig.

De söker förgäves en lösning. Hos en stackars partisekreterare i Orsa, hos en gammal häxa i Unntorp och i MorSe:s högkvarter. När de nästan lyckats lista ut vad som pågår röjs de ur vägen. Charlie och Jonatan blir nedskjutna på Bastubacksbron en mörk natt av två påtända knarkare, det är i alla fall vad polisutredningen antog. Aurora, som försökte fly, körde över kanten med en brinnande bil. Hennes kropp flöt bort med strömmen. Och hennes stackars syster Sofia blev invalidiserad efter att hon och hennes pojkvän Daniel berusade kört in i en husvägg.

Operation Vintereld. Efter en tid av kaos privatiserar riksdagen polisväsendet och Svea rike får en ny polisstyrka. En högteknologisk sådan, under teknokratins kontroll. Och en grupp nyfikna ungdomars olyckliga frånfällen blev bara ytterligare en anledning för riksdagen att ta det beslutet.

Om rollpersonerna skulle börja nysta vidare i händelserna i Mora bör de inte lyckas komma mycket längre än så.

Spelet kan börja. Med lite tur kanske rollpersonerna kan lista ut vad som egentligen händer. Med ännu större tur kanske de till och med överlever.

II. Aktörerna

Här följer de aktörer som på ett eller annat sätt dyker upp i Vårregn. Jag har delat in dem i fyra grupper. Rollpersonerna, huvudpersoner, bifigurer och organisationer. Som ni nog ser ger jag inga direkta värden för personerna. Skulle ni till äventyrs behöva sådana litar jag på ert omdöme.

Rollpersonerna

Bäst grepp om rollpersonerna får du genom att läsa igenom deras material. Här följer bara en kort presentation av dem. Det kan nog vara en god idé om Hans och Evy spelas av spelare som spelat Vintereld, men skulle det vara så att dina spelare inte spelat det äventyret får det väl gå ändå.

Hans Holmlund, 52

Tills strax före julen 1993 var Hans Holmlund länspolismästare i Kopparbergs län. Det var han som var huvudansvarig för utredningen om de uppskakande händelserna i Mora den vintern. Eftersom det inte gick så bra blev han "beordrad" att

förtidspensionera sig. Han flyttade ur tjänstebostaden i Falun och gav sig av till sin stuga utanför Matfors.

Under den mest deprimerade julhelgen i sitt liv träffade han så Marika Corinne på Sundsvalls stadshotell. Han misslyckas med att ragga upp henne. I stället blev de båda mycket nära vänner. Så småningom föreslår Marika att Hans skall hjälpa henne med Fri Demokrati och han går med i partiet. Antagligen mest för att göra Marika glad.

Evy Palmgren, 31

Evy tog examen från polishögskolan 1986. Under studietiden bode hon i en lägenhet i Gnesta tillsammans med Gisela Frisk. Efter sin examen arbetar Evy i fyra år som polis i Stockholm. Hösten 1989 blir hon och hennes kollega Thomas Bjärkhed beskjutna av en påtänd knarkare när de skall undersöka en anmälan om ett inbrott. Evy blir allvarligt skadad, Thomas avlider.

Evy begär avsked och får ett hyffsat avgångsvederlag. För detta köper hon ett radhus i sin gamla hemstad Hammarstrand. Där börjar hon intressera sig för politik och skrivande. Sommaren 1990 går hon med i Fri Demokrati och på hösten kommer debutromanen "I blåljusets skugga" ut.

Hon håller som bäst på att packa inför valupptaktsmötet 1994 när ett brev från Gisela dimper ner i brevlådan. Hon läser det och packar sedan ner sin automatpistol i resväskan.

Richard "Rick" Hedberg, 28

Sommaren 1983 sålde Rick sin frihet till Grå Flamman, en av de tre grupperna i Rådet. Han är en av deras spelpjäser i det eviga maktspelet.

Rick får du nog allra bäst grepp om genom hans bakgrundshistoria.

Marika Corinne, 32

Marika studerade data som utbytesstudent på UCLA och tillbaka i Sverige startade hon sin egen datafirma. 1991 flyttade hon och firman till Sundsvall. Utlokaliseringen gav ökat glesbygdsstöd till firman och själv flydde Marika ett brustet förhållande.

I samband med de norrländska företagardagarna 1992 träffade Marika Bertil Carlberg och blev värvad till Fri Demokrati. Hon gick med, främst för att genom politiskt arbete bevisa att hon faktiskt är mer än en blond bimbo med stora bröst. Tyvärr kanske hon inte valde rätt parti.

Huvudpersoner

Janne Verkmäster, 52

Verkmäster är den mer politiske av de båda partiledarna. Han talar utpräglad överklass svenska och förväntar sig alltid att bli åtlydd. Janne är alltid korrekt klädd i kostym, men i bland har han mycket osmakliga slipsar. Många av Verkmästers politiska åsikter är balanserande nära högerextremistiska och vissa av hans uttalanden har orsakat anklagelser om rasism, både mot honom och partiet. Detta har retat vissa inom partiet och de anser att man bör betona den folkliga sidan ytterligare och undvika allt som kan tolkas som fascism, nazism, rasism eller liknande.

Bertil Carlberg, 43

Bertil Carlberg försöker alltid verka vara så folklig som möjligt. Han klär sig i lediga kläder och talar mycket och gärna på sin breda norrländska. Känd för det svenska folket har han blivit genom sitt skivbolag Annemarie och "Bertils Lapp-land", hans temapark utanför Hudiksvall. Sedan slog han sig på politik tillsammans med Verkmäster. "Hä' ska' ju va' roli' me' poletik." Carlbergs överdrivna folklighet som bidrog till framgången i förra valet har dock börjat reta vissa partimedlemmar, och Verkmäster i synnerhet.

Veronika Fransson, 39

"Nej, vi har inte några som helst problem inom vårt parti". Veronika tog över som partisekreterare när Jerker Ersson avsade sig uppdraget. Hon försöker alltid verka glad och vara alla till lags. Förtvivlat kämpar hon för att försöka ena det splittrade partiet igen. Samtidigt gör hon sitt bästa för att ingen ens skall ana att partiet har probem.

Rutger Wallenberg, ålder okänd
Wallenberg är en fullfjädrad agent för teknokratin. Dessutom är han en cyborg. Om rollpersonerna skulle råka i strid med honom, så tänk Terminator. I direkt strid kommer Wallenberg att krossa dem. Rutger är en av de tre agenter som håller koll på Fri Demokrati och han är den ende som är i Hindås. Primärt finns han här som observatör. Men om RP skulle komma för nära sanningen kan han dyka upp och eliminera dem skoningslöst.

Wallenberg är klädd som en perfekt tjänsteman med kostym, slips och ett par rökfärgade glasögon. Dessa glasögon är för övrigt ett par mycket effektiva ljusförstärkare, om RP skulle lyckas lägga vantarna på dem. Dessutom bär han alltid omkring på en liten bärbar persondator, med vilken han står i ständig kontakt med sina överordnade.

Pontus Brenning, 30
Pontus är en slipad åklagare vid Uppsala tingsrätt. Han har en villa i Sunnersta, en vacker fru och en golden retriever. Dessutom är han i alla fall den uppenbara hjärnan bakom team Beowulf. Det är han som lagt upp planen, men endast effektiva sanningsdroger och raffinerad förhörsteknik skulle kunna få honom att erkänna det.

Eskil Sundell, 32
Den enda anledningen att Eskil är med i team Beowulf är att somliga inom operationsledningen fortfarande tror på tretalets makt och dess symboliska värde. Sundell är utan tvekan kedjans svagaste länk och om RP skall knäcka mysteriet är det nog här de skall slå. Men kom ihåg att Sundells sanning är denna: "Jag, Kent och Pontus beslöt oss för att röja tönten Carlberg ur vägen för att ena partiet. Och så passade vi på att skylla på niggerdjävularna." Å andra sidan är även denna sanning en som varken Teknokratin eller CrimWest tänker låta RP avslöja.

Kent Sundbaum, 29
I det militära är Sundbaum jägarsoldat och krypskytt. Han var ett självklart val inför operation Viking och han tror fullt och fast på det han gör. Endast genom att eliminera Carlberg kan partiet hållas starkt och ett starkt parti krävs för rikets väl. Det enda sättet som RP skulle kunna "knäcka" Sundbaums hemlighet är genom ett mycket skickligt dubbelspel. Han kommer att vara ytterst ovillig att avslöja sanningen för dem.

Carl Hartman, ålder okänd
Inspektör Hartman jobbar för CrimWest och det är han som kommer att leda utredningen av mordet på Carlberg. Hartman är klädd i mörkblå skjorta och svarta jeans. Han har en mörkblå jacka med texten "CRIM WEST" i ljusblått på ryggen. Han kör en fyrhjulsdriven jeep och har en automatpistol med lasersikte. Likt Wallenberg är Hartman en cyborg och rollpersonerna skall inte ha någon möjlighet att besegra honom under normala förhållanden.

Ingegärd "Jenny" Holmqvist, 28
Jenny jobbar i receptionen på Hjortvikens konferens hotell. Hon har rakt axellångt mörkt hår och ser ganska söt ut. Med ett leende på läpparna försöker hon hjälpa gästerna att lösa sina problem. Men Jenny har en annan sida som inte särskilt många känner. Vissa kvällar i månaden leder hon ritualer för den lilla grupp "häxor" som kallar sig själva Hindås Häxcirkel. Två gånger har hon uppsökts av representanter från Rådet och när Bertil Carlberg blir skjuten känner hon Teknokratins inblandning.

Tillsammans med sin cirkel försöker hon genomföra en ritual. Kanske kommer Rollpersonerna att fullfölja den ?

Bifigurer

Akhbar Pirzadeh, 27

Detta är den stackars syndabock som Beowulf plockar upp i Bergsjön utanför Göteborg. När rollpersonerna träffar på Akhbar är han redan på väg mot döden.

Jerker Ersson, 61

Jerker var den före detta partisekreteraren. Han avsade sig sitt uppdrag sedan en grupp beväpnade ungdomar brytit sig in i hans hus och hotat honom och hans hustru. Vad ungdomarna egentligen ville var det aldrig någon som listade ut, men Jerker blev sig aldrig lik efteråt. (Fråga någon som spelade Vintereld om du inte själv var med.)

Teodor Fredriksson, 28

En gång i tiden var Teo kassör för Mora Rollspels Förening. Han kände både Daniel och Jonatan (från Vintereld). Om jag får tid skall jag utöka både beskrivningen av Teo och kopplingarna till Vintereld.

Lena Johansson, 31, och Fredrik Ågren, 34

Gymnasieekonomen från Sala och Ingenjören från Västerås är båda gifta och har sina äkta hälfter hemma. På blandade partievenemag brukar de vänsterprassla med varandra. De smyger mellan varandras rum och uteblir från olika möten till fördel för sina egna kärleksmöten. Det är ett beteende som RP mycket väl kan uppfatta som misstänkt.

Leif Hammar, 47

Ful, fet och odräglig. Så kan man beskriva denne hopplöse skämtartikelsgrossist från Skara. Han demonstrerar gärna sina pruttkuddar, handsummrar, teaterdolkar och andra poänglösa skämtartiklar. Brett och skriande skrattar han när han lyckas göra någon annan till åtlöje. Lyckas du spela honom på rätt sätt så skall rollpersonerna hata honom. Teaterdolkar förresten, det borde vi kunna göra något kul med...

Viveka Stolpe, 27

Viveka är en tyst och stillsam flicka med långt korpsvart hår. Hon sitter för det mesta still någonstans med ett skissblock och tecknar av personerna på mötet. Viveka är konstnärinna från Gotland och dessutom är hon utsänd av Rådet för att hålla koll på Fri Demokrati. I bästa fall bör varken RP eller Teknokratin inse detta. Men skulle du behöva en räddande ängel för att trassla ut rollpersonerna ur en knepigt situation kan du ju använda henne. Viveka är en skicklig magiker, så om hon släpper sin förklädnad är det lika bra att du brer på med ordentliga specialeffekter.

Organisationer

Fri Demokrati

Partiet grundades av Carlberg och Verkmäster efter en sen kväll på Operakällaren. Partiets program är kanske lite för rättframt och aning extremt. Man strävar efter en folklig och lustig prägel. Tyvärr insåg Teknomantikerna vilket nyttigt verktyg partiet skulle kunna bli, så numera hålls marionetten i starka trådar från Teknokratin. Detta är dock någonting som medlemmarna i Fri Demokrati inte är medvetna om.

Beowulf

Beowulf består av Pondus Brenning, Eskil Sundell och Kent Sundbaum. De har ingen aning om att bildandet av Beowulf inte var deras egen idé. Deras plan är enkel och finns beskriven på flera andra ställen i äventyret. Bertil Carlberg måste undanröjas om partiet skall enas. Vi skjuter honom och kastar skulden på en invandrare. En genial plan. Vad kan egentligen gå fel ?

Hindås Häxcirkel
Ledda av Jenny brukar Kristina, 17, Fredrik, 18, Robert, 24, och Annika, 21, praktisera sina magiska ritualer. Under varma tider håller de till ute på Bockön och om vintrarna brukar de samlas i Jennys källare. Primärt ägnar de sig åt enkel sexmagi och liknande, men Jenny kan faktiskt mer än så.

CrimWest
Efter beslutet om att privatisera polisen i december -93 startades CrimWest. CrimWest är det polisiära bolaget som har hand om "rättvisan" på Västkusten. RP kommer att träffa på mängder av hårdkokta snutar från CW som kommer till Hindås för att finna sanningen. En sanning som i CWs ögon definieras som "Carlberg blev skjuten av en militant antirasist. Antirasisten dog sedan under ett flyktförsök." Alla andra eventuella sanningar kommer skoningslöst att kvävas, för likt alla andra privatiserade polisstyrkor står även CrimWest under teknokratins kontroll. Noteras bör dock att endast ledningstrupperna hos CW är cyborger.

Västerås OK
Detta är en orienteringsklubb full med orienterare. De är på träningsläger på Hindåsgården. Ibland springer de omkring i skogarna och håller på med märkliga träningsövningar. Främst finns de väl med om du skulle behöva något att distrahera spelarna med.

Teknokratin
Endast genom att strukturera, organisera och kontrollera världen kan mänskligheten räddas. Efter den grundtanken arbetar teknokratin. Allt för mänsklighetens eget bästa, det är de övertygade om. Deras planer går främst ut på att skärpa sina kontrollmöjligheter, exempelvis var privatiseringen av den svenska polisen ett typiskt drag.

Rådet
I rådet samlas representanter för de tre främsta grupperna som motarbetar teknokratin. Grupperna är ganska olika, men de är alla överens om att mänskligheten måste få utvecklas i frihet. I detta äventyr finns Rådet bara med som en skugga bakom kulisserna, men i framtida äventyr kommer de att få en mer framträdande roll.

Grå Flamman
Mänskligheten måste få utvecklas i frihet, i enlighet med människornas egna fria viljor. Men enda sättet att försvara den friheten är att använda vissa människor som kontrollverktyg. Grå Flammans princip är att "betala" sina verktyg på ett eller annat sätt, något som verktygen sällan själva förstår. Rick(RP) är ett av Grå Flammans verktyg.

3. Skådeplatsen
"Hjortviken Konferens är ett högklassigt konferenshotell som ligger i ett mycket naturskönt och välkänt rekreationsområde. Mitt emellan Göteborg och Borås, 30 minuter från vardera. Till Landvetters flygplats tar det bara 10 minuter. Om ni önskar möter vår buss er där."

Då var det dags att tala om skådeplatsen för äventyret. Om inget oförutsett inträffar kommer hela äventyret att utspelas på och omkring Hjortvikens konferenshotell. Därför tänker jag nöja mig med att ge er kartor över dessa skådeplatser. Skulle spelarna hitta på något oförutsett så får ni improvisera.

Karta 1 - Omgivningarna
1) Hjortvikens konferenshotell
Detta är konferenshotellet där Fri Demokratis valupptaktsmöte äger rum. Hotellet ligger på en hög kulle och man har en underbar utsikt över Västra Nedsjön. Hjortviken presenteras separat på karta 2.

2) Busshållplats

Här stannar de röda GLexpress bussarna som går in till Göteborg. Om rollpersonerna skulle få för sig att åka in till staden lär de nog ta buss. Försök att stoppa sådana utflykter, men ...

3) Hindås Kanotklubb

Klubbhuset för Hindås Kanotklubb ligger på pålar längst in i Hjortviken. Längs en brygga kommer man in i huset, där flytvästar hänger på krokar och paddlar står lutade mot väggarna. Här hämtar man kanoter för paddlingsutflykter och en ödesdiger sådan finns ju på programmet.

4) Krypskyttegömsle

Detta är platsen där krypskytten Kent Sundbaum ligger på pass när han skjuter Bertil Carlberg. Sundbaums flyktväg finns markerad med en streckad linje på kartan.

5) Hopptorn

Från detta gamla fallfärdiga hopptorn tränade Hindås backhoppare (ja, de fanns verkligen en gång i tiden) backhoppning. Nu blir det skådeplats för ett betydligt dödligare drama.

6) Hindåsgården

Detta är det andra stora hotellet i Hindås. Hindåsgården har dock en mer "sportig" framtoning. Den här helgen är Västerås OK här på träningsläger.

7) Bockön

På denna obebodda och skogsbevuxna ö brukar Hindås Häxcirkel samlas och hålla ritualer ibland. Här kommer en ritual att hållas under äventyret.

8) Hindås Centrum

Här är det lilla samhällets centrum med post, bank, konsumbutik, systembolag och allt annat lokalbefolkningen kan tänkas behöva. Här finns också en station för de lokala pendeltågen.

9) Hindbyvägen 21

Här bor Ingegärd "Jenny" Holmqvist. I hennes arbetsrum finns en gedigen samling av ockulta böcker. På skrivbordet där finns ett pergament där ritualen som Jenny försöker genomföra finns beskriven.

Karta 2 - Hjortvikens konferenshotell

Kartan över Hjortviken innehåller de flesta rummen RP kan tänkas bege sig till.

4.Handlingen

Då har vi äntligen nått fram till det som ändå är huvudsaken med äventyret, handlingen. Den kommer att presenteras i delar, eller scener, och sedan får ni sätta ihop dem till äventyret. Scenerna är av två olika slag, de som alla grupper bör uppleva och de som det är mer osäkert om alla kommer att spela. De säkra markeras med • och de "osäkra" med ◊.

• Incheckning och upptakt

Detta kommer förhoppningsvis att hållas som ett specialevenemang i samlingssalen på Stranden om vi har tillgång till den. Två personer "livar" Carlberg och Verkmäster och hälsar alla så hjärtligt välkomna. Förhoppningsvis har vi också en del parti-propaganda och annat att dela ut här.

RP tilldelas också sina respektive rum. Hans Holmlund och Rick Hedberg delar rum 214 och i rum 215 bor Marika Corinne och Evy Palmgren. Det är två dubbelrum på bottenvåningen i den bortre rumsflygeln och båda rummen har fönster som vätter ner mot Västra Nedsjön.

• På vägen till middagen

När äventyret inleds är rollpersonerna på väg nerför trappan från inledningsmötet i konferenssalen Utsikten. Utanför konferenshotellet faller ett stilla vårregn och ibland kan man skymta solen mellan molnen. Var och en av dem kommer att uppleva varsin särskild händelse på väg mot middagen.

När de kommer ner för trappan märker Rick att hans namn står noterat på tavlan där namnen för de som har meddelanden att hämta i receptionen anslås. Om han hör sig för i receptionen får han ett brev. Ge honom brevet från Janni.

Eskil Sundell tafsar Marika Corinne i häcken och frågar sedan om hon vill följa med honom och hans vänner in till Göteborg för att festa. Om hon mot förmodan skulle svara ja ber Eskil henne att möta honom i receptionen om 10 minuter. När hon kommer dit har de dock redan åkt. Kvar finns bara en lapp där Eskil meddelar att bilen redan var full.

Jerker Ersson kommer fram till Hans Holmlund och frågar om han någonsin kom fram till vad de där ungdomarna ville. Jerker syftar på RP från Vintereld, men det lär det dröja en stund innan Hans inser.

Evy haja till när hon passerar receptionen. Eko-nyheterna pågår just. "Fyra människor omkom då ett hyreshus i Mora, Dalarna, fattade eld under natten. Branyndigheterna misstänker att branden orsakats av sängrökning." Om Evy snokar i detta visar det sig mycket riktigt att hennes gamla kursare Gisela har brunnit inne.

• Middagen är serverad

Middagen inleds med att Veronika Fransson än en gång hälsar alla hjärtlig välkommna till Hjortviken. Sedan häller serveringspersonalen upp rödvin åt alla gäster. Om någon vill ha något annat så finns öl och mineralvatten att tillgå. Därefter serveras varmrätten, Marinerad rådjurssadel med Hasselbackspotatis och rönnbärsgelé.

Under varmrätten samtalar man med sina bordsgrannar, utbringar skålar och håller ett och annat tal. Första skålen som utbringas är Verkmäster som skålar för Fosterlandet. Strax därefter skålar Carlberg för partiet och den skojiga första mandatperioden.

• Krossat glas och en stor sten

Bertil Carlberg håller som bäst på att berätta en rolig historia om en jägare och en brukspatron efter sin skål, när ett av de stora matsalsfönstren splittras. En stor (15-20 cm i diameter) sten landar mitt på matsalsbordet, krossar några fat och en vinflaska. Veronika Fransson blir nedstänk med vin och glassplitter. Hon skriker högt och förskräckt, något hon knappast är ensam om.

Om någon ger sig ut och försöker hitta förrövarna finns inget att se utanför hotellet. Möjligen kan man höra en bil som startas nere vid vägen och körs iväg mot Hindås Centrum.

Janne Verkmäster undersöker stenen. På den sitter ett fastknutet papper. Alla rollpersoner som tittar ditåt kan se det. För att se vad som står på pappret krävs dock ytterligare åtgärder.

Papperet på stenen bringar budskapet: "RAZIST DJÄVULARNA SKALL ALLA DÖDAS !". Nedanför texten har någon också ritat en död version av FD-gubben. Verkmäster tittar på lappen , knöglar sedan ihop den och lägger den i sin kavajficka. Sedan konstaterar han att det nog bara var några ungar som försökte vara roliga.

Serveringspersonalen drar igen gardinerna för det krossade fönstret och städar upp. Veronika Fransson ger sig av till sitt rum för att byta kläder. Carlberg ber om mer vin. Efter en stunds oro serveras sedan efterrätten: Apelsinparfait dekorerad med kanderat apelsinskal.

Om RP skulle få för sig att kolla vilka personer som inte var närvarande när stenen kastades in genom fönstret kommer de med lite hårt arbete komma fram till följande lista. För dig som spelledare ges också en kommentar var personerna befinner sig.

Lena Johansson och Fredrik Ågren. De håller just på och älskar passionerat med varandra på Fredriks rum.

Nils Gränns. Han sitter på herrtoaletten då han för tillfället lider av en mycket lös mage.

Pontus Brenning, Eskil Sundell och Kent Sundbaum. Så vitt folk vet har det åkt in till Göteborg för att festa. I själva verket är det dock Kent som kastar in stenen

genom fönstret. Tanken är att det skall vara en avledande manöver inför morgondagen. Sedan åker de in till Göteborg för att kidnappa sin syndabock. Om någon frågar dem senare har de dock varit på "The Ole' Dubliner" hela kvällen. Det finns det till och med vittnen på.

Anna-Stina Josephson. Hon sover sött på sitt rum. Detta är första kvällen på sex veckor som hon sluppit ifrån sina skrikande ungar.

• Spännt samkväm

Efter det omskakande intermezzot under middagen är det inte underligt om stämningen först är lite tryckt. Vartefter kvällen lider och allt mer alkohol konsumeras blir det dock allt mer gemytligt. Jag tänkte väl lägga in lite blandade händelser för RP här.

Drick några öl i puben, spela ett parti biljard, bada bubbelpool eller koppla av en stund i bastun, delta i vinprovning i gårdens egen vinkällare.

◊ Den första natten

Under första natten händer det inte så mycket. Om du vill distrahera RP kan du ju alltid låta Västerås OK träna nattorientering och springa omkring ute i skogen med pannlampor. Blinkande ljus i natten borde i alla fall lyckas få paranoida RollPersoner på helspänn.

◊ Lördag morgon med baksmälla

När Evy eller Marika kommer in på badrummet på morgonen kommer de att märka att någon skrivit ett meddelande på deras badrumsspegel. Texten är skriven med blod och budskapet lyder "MEMENTO MORI !".

Brev till Ricke

Det är en varning från Wallenberg till Evy. Texten är på latin och det betyder "Kom ihåg att du är dödlig !". Det finn knappast någon rimlig möjlighet för RP att lista ut vem som lämnat meddelandet.

Annars kan man ju tillägga att gårdagens regn har slutat och att solen skiner över Hjortviken. Det ser ut att kunna bli en strålande dag.

• Det är vi, Fri Demokrati !

Här kommer konflikten mellan Carlberg och Verkmäster i öppen dager. I sina anföranden tar Carlberg fasta på partiets folkliga och skojiga prägel. Vermäster däremot vill att partiet än mer skall profilera sig som det starka partiet som beskyddar folket. Det som skulle bli en diskussion om partiprogrammet urartar snart till ett öppet ställningskrig mellan de olika falangerna i partiet.

• Gruppdiskussioner

Om det går långsamt för RP kan du mer eller mindre hoppa över den här programpunkten. Å andra sidan lämpar den sig utmärkt för veritabla orgier i rollspelande. Låt rollpersonerna kläcka idéer för valslogans, spåna kampanaffischer, hitta på roliga jippon för att fiska röster. Endast din egen fantasi begränsar dig här.

Rollpersonera och sex andra partirepresentanter håller till i grupprummet Uttern i källaren.

•Lunch

Under lunchen händer inte så mycket spännande. Veronika Fransson påminner alla om kanotutflykten och att de som vill "spexa" under kvällens middag skall anmäla det till henne. Lunchen som serveras är gratinerad hälleflundra med fransk vitvins-sås.

• Vägen mot Valet

Alexander Oxenlöfh från Brayner & Huffmann talar om uppläggningen av valkampanjen. Teo Fredriksson ställer Alexander mot väggen och undrar om "FULL FART FRAMÅT !" verkligen är en så smart valslogan. Med tanke på att polisen tog Ernst Henningson, Fri Demokrat från Småland, för ratfylla härom dagen. Detta var tredje gången och den här gången krockade han dessutom med en stackars ko.

• **Kanot-utflykt**
Klädda i sina bästa fritidskläder vandrar partirepresentanterna ner till Hindås Kanotklubbs rödmållade klubbhus. Där finns en av medlemmarna, Pelle, 19, och han förser alla med flytvästar, paddlar och kanoter. Här vore det ju bra om RP delar kanoter här. Kanoterna är plastkanadensare och paddlas av två personer. Om man så önskar finns det plats för en ytterligare passagerare i var kanadensare. Skulle RP vara helt ovilliga att paddla kan de eventuellt få låna kanotklubbens motorbåt, om de lovar Pelle att vara mycket försiktiga med den.

När gruppen ger sig av ut över sjön kan uppmärksamma RP höra en gök gala i skogen bakom Hjortvikens konferenshotell. Om de är riktigt finurliga kommer de att notera att skogen ligger söder om sjön. Södergök är som bekant dödergök. Det är alltid bra med lite omen för att hålla RP på spänn.

Gruppen paddlar i skiftande takt över Västra Nedsjöns blanka vatten. På den andra sidan sjön finns en liten badstrand och där samlas man igen för att dricka kaffe och äta smörgåsar.

• **Skott över sjön**
De första kanoterna är just på väg tillbaka in vid Hjortviken när plötsligt ett skott ekar från sjöns västra strand. Om RP tittar ditåt, eventuellt med Hans fältkikare, kan de se en person i militärgrön jacka och med ett gevär i sin hand. Personen försvinner springande bort genom skogen.

Om de istället riktar sitt intresse mot sjön märker de att Carlberg har fallit ihop i sin kanot. En närmare koll visar att Bertil Carlberg har fått sitt huvud sönderskjutet och följdaktligen är död. Axel Krieg, som var den andre i kanoten, krälar sig bort mot Carlberg och håller sedan gråtande sin döde kamrats kropp i famnen.

Förhoppningsvis skall nu i alla fall någon av RP ta upp jakten på mördaren.

•**Mördarens flykt**
Efter att ha skjutit Carlberg försvinner Sundbaum springande genom skogen, längs den streckade linjen på kartan. Strax innan man når fram till Boråsvägen hör RP hur en långtradare passerar och hur någon skriker till. När RP trycker sig genom ett par buskage, med brutna grenar, och klättrat uppför vägrenen kommer de upp på Boråsvägen. Där hittar de en kvidande Eskil Sundell.

Eskil Sundells histori är att han inte följde med och paddlade eftersom han är rädd för vatten. Han far drunknade faktiskt när han var fyra år gammal och Eskil själv höll också på att drunkna då. Detta har gett den lille stackarn svåra trauman. I stället gav han sig ut och vandrade i omgivningen kring sjön. Då hör han ett skott och när han strax därefter ser en skumm figur, utlänning till råga på allt, som kommer springande försöker han stoppa denne. Det enda tack han får är en gevärskolv i magen.

Sanningen är naturligtvis en annan. Eskils plan i konspirationen var att stå redo här och knuffa Akhbar Pirzadeh framför en långtradare. Akhbar lyckades dock slå sig fri och försvann springande, med ett krypskyttegevär i handen, uppför kullen. Eskil kan peka vart han tog vägen för RP och man kan ibland också skymta den springande mannen mellan träden. Sundbaum och Brenning har redan givit sig av från platsen med bil. De kommer att köra iväg till den plats där de gömde sin kanadensare, kliva ombord och förskräckta komma paddlande in i Hjortviken om en stund, tillsammans med andra partimedlemmar. (Om RP skulle får för sig att söka längs Västra Nedsjöns strand kan de alltså hitta en röd audi 2000i med tjuvkopplad tändning.)

Om RP följer efter Akhbar kommer han att tro att även de tillhör den grupp galningar som försöker mörda honom. Han flyr springande upp mot det gamla backhoppningstornet och i bland slänger han iväg skott mot sina förföljare. Om du inte känner dig väldigt sadistisk så träffar han inte någon.

• **Blodig backhoppning**

På toppen av en kulle öster om Hjortviken står ett grått gammalt hopptorn i trä. Här brukade de backhopparna från Hindås träna backhoppning, men numera är det länge sedan det lilla samhället hade några aktiva backhoppare.

Akhbar Pirzade är skräckslagen och förvirrad. Han klättrar uppför de vingliga trätrapporna i hopptornet. Om RP kommer efter honom skriker han osammanhängande saker om mördare, rasister och nazister. Han kommer också att försöka skjuta ner RP. Här kan du ju låta något skott träffa och sarga en RP om du vill. Efter en stunds dramatik vid hopptornet, hur mycket det blir åär upp till dig, kommer Akhbar att falla igenom ett av de bräckliga räckena kring plattformen högst upp i tornet. Skrikande något obegripligt på arabiska faller han de tolv metrarna ner mot den hårda marken vid tornets fot. Han bryter nacken och dör omedelbart. Slutligen klättrar Akhbar upp i det gamla fallfärdiga hopptornet. Därifrån faller han sedan mot sin död. På marken bredvid honom ligger prickskytte-geväret, samma gevär som Carlberg sköts med. Om någon skulle få för sig att genomsöka Akhbars kropp är väl den enda ledtråd som man kan hitta en svart spritpenna av samma slag som användes för att skriva hotelsebrevet som kastades in genom matsalsfönstret. Kanske kan man också reagera över att han saknar bilnycklar, tågbiljett, bussbiljett eller andra ledtrådar till hur han tog sig till Hindås.

Efter en stund anländer Eskil Sundell till platsen. Du får väl göra som du vill om han kommer innan eller efter Akhbar fallit. Antagligen är det bäst om han dyker upp precis då Akhbar faller. Då kan Eskil alltid kläcka ur sig någon smart klyscha typ " Det var det jävligaste...". Om du vill kan du ju låta Eskil försäga sig och antyda att han vet att Carlberg har blivit skjuten. Men gör det inte om du har klyftiga spelare.

◊ Väntan på polisen

De rollpersoner som inte förföljt mördaren eller eventuellt några andra initiativrika partimedlemmar fraktar snabbt in Carlbergs kanot till kanotklubbens klubbhus. Carlbergs lik lyfts upp på bryggan och läggs på en filt. Från klubbhusets telefon ringer Pelle till både polis och ambulans. Därefter ringer Verkmäster upp till konferenshotellet och begär ner filtar, konjak, kaffe och lugnande medel. Nu kickar hans militäriska instinkter in och Janne Verkmäster försöker kontrollera situationen.

Här är det väl lika bra att än en gång betona att Verkmäster inte är medveten om lönnmordskonspirationen. Däremot kommer han, om han blir medveten om den, att inse att partiet obotligt skulle skadas och han själ kompromettеras om den avslöjades. Därför kommer han naturligtvis att göra allt som står i hans makt för att hindra det.

Efter fem minuter eller så kommer Jenny från receptionen och en av serveringsflickorna ned till klubbhuset i Hjortvikens vita minibuss. De har med en stor korg med kaffe och starka drycker. De kommer också att dela ut filtar till chockade personer. För att spä på kaoset ytterligare faller plötsligt Jerker Erson skakande till marken. Den stackars mannens nerver har aldrig hämtat sig från intermezzot i Vintereld och nu drabbas han av en hjärtattack. Här kan det ju vara bra om någon RP tar sig samman och kör igång med hjärt-lung räddning. Annars kan det hända att Jerker också dör. I samma veva kapar Jenny av Carlbergs vänstra lillfinger. Hon anar vad som hänt och en plan har just börjat ta form i hennes huvud. RP får på inga villkor märka detta. Däremot är det väl bra om de förr eller senare noterar att Carlberg förlorat ett finger.

Omkring femton minuter efter att skottet avlossas hörs sirener som närmar sig från göteborgshållet. Det är CrimWests utredningsgrupp som är på ingående. Smarta spelare (och SL) kanske noterar att det är trettio minuters bilväg till Göteborg. Poliserna dyker alltsa upp en aning snabbt. Men kanske fanns de i närheten ?

• Utredningen inleds

Inspektör Hartmann från CrimWest kommer att leda sin utredning med järnhand. Han konstaterar att Carlberg är död och låter därefter sina assistenter, alla med svarta solglasögon och mörkblå CRIM WEST jackor, anteckna namnen på alla närvarande. Sedan skickas alla upp till hotellet och beordras att stanna på sina rum. Där blir de sittande en stund.

I bokstavsordning kallas så alla till förhör. Hartmanns assistenter ställer en mängd frågor typ "Var var du när skottet avlossades ?", "Hur känner du Bertil Carlberg ?", "Har du sett något underligt ?". Kör detta med var och en av RP. Detta skall vara ett agressivt förhör. RP skall gärna känna sig anklagade för mordet. Det är säkrast att RP inte kommer med olämpliga svar här. Från och med nu finns möjligheten att misshagliga RP släpas iväg till Göteborg och arrestlokalerna på CrimWest. Har det riktig otur kanske de till och med begår självmord i en cell.

Jag litar på att ni spelar utredningssekvensen på något bra sätt. Nu har vi kommit till de delar där er förmåga att spelleda och improvisera är mycket viktig.

Om inte RP gör något oväntat kommer dock CrimWest ganska snart att konstatera att det var Akhbar som mördade Carlberg och att det hela antagligen är löst. Trots detta slår man upp vägspärrar kring Hindås och lämnar kvar en stor polisstyrka under natten.

◊ Ritual i natten

En stund efter midnatt hör en av RP mystiska ljud utanför sitt fönster. När de drar undan sina gardiner ser de en uggla som flyger i väg. Dessutom lägger de märke till en person i svart kåpa som smyger västerut längs vägen nedanför hotellet. Förhoppningsvis smyger de ut och förföljer denne. Du får väl knuffa dem i rätt riktning om så behövs. Färden går förbi brandstationen och ut på udden. Om RP överfaller den kåpklädde vandraren visar det sig vara en ung flicka från Hindås. Hon heter Kristina och är på väg till en ritual ute på Bockön. Hon vet inte riktigt vad ritualen går ut på, men det är Jenny som håller i det hela.

Vid uddens nordspets tar vägen slut. En gång fanns en väg som fortsatte vidare ut till Bockön, men den är bortriven. Denna natt finns dock en skimrande skugga kvar av vägen och det är den som Kristina vandrar över. RP kommer dock inte att klara av dett utan är så illa tvungna att simma ut till ön om de vill se vad som händer. Som du förstår är det ju bäst om RP bara förföljer och upplever. Skulle de får för sig att överfalla får du improvisera.

Ute på Bockön försöker Jenny och hennes adepter utföra den ritual som finns med bland hand-outen. Tanken är att mana fram Carlbergs själ och binda den i en "hämnare", ett skuggliknande litet oknytt med lysande röda ögon. Denna hämnare skall sedan sändas iväg och dräpa den som mördade Carlberg. Läs igenom ritual-beskrivningen så du vet vad som händer.

Olyckligtvis, i alla fall för de stackars häxorna, har även teknomantikerna listat ut att en ritual är på gång. Särskilt eftersom Carlbergs lillfinger saknas. Just innan de har fullföljt sin ritual (förutsatt att inte RP redan ingripit. I så fall får du tajma själv) kommer en nattsvart stridshelikopter svepande över sjön. RP bör nu springa för glatta livet och kasta sig i sjön. De stackars häxorna står dock överraskade och kommer att uplånas med raketer, laserstrålar och en massakerande uppvisning av specialeffekter.

I samma stund som helikoptern anfaller kommer ett tungt och hällande ösregn att börja falla. En dundrande åskknall och ljungande blixtar ileder skyfallet. Under resten av äventyret kommer det att hällregna.

De flesta RP bör komma undan levande. Kunskapen de bör ha med sig är att Jenny, från receptionen, var häxornas ledare och att de försökte genomföra en ritual.

◊ Flykten från Hjortviken

Förr eller senare kan det tänka sig att RP får för sig att fly ifrån Hjortviken. Eftersom CRIM WEST uprättat vägspärrar kring området kommer det inte att bli lätt. Kanske kan du låta RP dö dramatiskt under ett flyktförsök. Men eventuellt kan de ju få undkomma.

En god regel är att komma ihåg att Teknokratin inte tänker tillåta att sanningen kommer ut. RP skall under inga villkor kunna vidarebefodra den till någon. Skulle de försöka får du undanröja dem på något snyggt sätt. Enda möjligheten att fly och samtidigt överleva är väl att gå mer eller mindre under jorden och hålla tyst om det man inett.

◊ Jennys hem

Det kan tänka sig att RP ger sig av för att söka igenom Jennys hem. Adressen hem till henne kan de få tag på från hotellet. Å andra sidan kommer det att göra CRIM WEST och teknomantikerna medvetna om att RP har något på gång, om de inte redan insett detta.

I Jennys lilla villa finns ett och annat kul att hitta. Improvisera bäst du vill. Det som är av intresse för äventyret är en beskrivning av ritualen för frammanande av "hämnare". Den finns på Jennys skrivbord och också bland dina handouts.

Känner du för det kan du ju alltid låta ett par CRIM WEST utredare dyka upp vid huset, medan RP genomsöker det.

◊ Rollpersonernas ritual

OM RP får tag på ritualbeskrivningen kan det mycket väl hända att de försöker genomföra ritualen. De behöver en länk till Carlberg och eftersom hans kropp fraktats till bårhuset kan det bli lite knepigt. Lyckas de ta sig in i hans rum, nr 24, kan de dock hitta lite skäggstrån, hårstrån och avklippta naglar.

Därefter kan de genomföra ritualen. En svart skuggliknande hämnare dyker upp och ger sig av. Den söker upp Sundbaum, sliter ut hans hjärta och bär det sedan tillbaka till den RP som frammanade hämnaren.

Detta kommer verkligen att göra teknomantikerna störtförbannade. Nu är RPs enda chans att fly och gå under jorden. Annars kommer de avlivas på ett eller annat sätt.

◊ CrimWest och sanningen

Finns det någon möjlighet att ana sanningen och samtidigt överleva ? Det skall nog inte vara en omöjlighet, i alla fall inte om RP beter sig förnuftigt. Kan man försöka förmedla sin kunskap och överleva ? NEJ ! Det kommer RP inte att kunna göra. De får gärna inse vad det är som pågår, men på inga villkor får den kunskapen spridas Låt CRIM WEST eller teknokratin undanröja dem på ett eller annat passande sätt.

Skulle RP mot förmodan verka helt oskyldiga och snälla är det väl bara att låta dem resa hem igen efter helgen, men det lär väl knappast vara någon risk.

5.Slutord

Tänk att vi ändå nådde fram till slutet. Det trodde jag knappt ett tag där i mitten. Men nu är vi ändå här. Som ni ser är äventyret ganska styrt fram tills det ögonblick Carlberg blir skjuten. Därefter kan det nog ta nästan vilken riktning som helt. Jag litar på er förmåga som spelledare att hantera det.

Kom ihåg att teknokratin och CRIM WEST har resurser att undanröja allehanda bevis och andra otrevligheter. Attacken mot häxorna kommer exempelvis att förklaras med att en gasbehållare fallit ner från ett förbipasserande flygplan. Å andra sidan lär RP vara döda när det blir dags för dimridåerna.

Deltagarlista

Detta är listan med de olika länsrepresentanterna som kommer att delta på Fri Demokratis valupptaktsmöte. De personer som finns beskrivna närmare i äventyret är markerade med (RP), (HP) eller (BP).

Västernorrland
Marika Corinne (RP) Egen företagare, 32, Sundsvall
Hans Holmlud (RP) Juridiskt sakkunning, 52, Matfors

Västerbottens län
Ebbe Nilsson Maskinförman, 40, Storuman
Birgitta Hellkvist Handläggare, 36, Lycksele

Norrbottens län
Gunvor Dintner Fil mag, 36, Luleå
Anders Sjölund Bibliotekarie, 32, Gällivare

Jämtlands län
Evy Palmgren (RP) Författarinna, 31, Hammarstrand
Richard Hedberg (RP) Krögare, 28, Östersund

Gävleborgs län
Bertil Carlberg (HP) Direktör, 43, Hudiksvall
Axel Krieg Leksakshandlare, 46, Gävle

Kopparbergs län
Jerker Ersson (BP) Bokhandlare, 61, Orsa
Teo Fredriksson (BP) Politiskt sakkunnig, 28, Mora

Uppsala län
Pontus Brenning (HP) Jurist, 30, Uppsala
Eskil Sundell (HP) Lektor, 32, Uppsala

Stockholms län
Janne Verkmäster (HP) Bankir, 52, Stockholm
Kent Sundbaum (HP) Teletekniker, 29, Stockholm

Västmanlands län
Lena Johansson (BP) Gymnasieekonom, 31, Sala
Fredrik Ågren (BP) Ingenjör, 34, Västerås

Värmlands län
Liselott Husman Revisor, 54,, Karlstad
Nils Gräns Adjunkt, 44, Arvika

Örebro län
Veronica Fransson (HP) Sköterska, 39, Örebro
Mats Näsström Adjunkt, 41, Kumla

Södermanlands län
Rutger Wallenberg (HP) Konsult, 40 år, Eskilstuna
Jessica Lindroth Ekonom, 29 år, Södertälje

Skaraborgs län
Leif Hammar (BP) Skämtartikelgrossist, 47, Skara
Matthias Gustafsson Producent,35, Skövde

Östergötlands län
Christian Ohlsson Fabrikör, 51, Norrköping
Sven Wirsjö Bitr. skoldirektör, 48, Linköping

Älvsborgs län
Håkan Bengtsson Apotekare, 41,Borås
Birgitta Ling Musiker, 27, Dals Långed

Göteborgs och Bohus län
Greger Wendel Godisfabrikör, 56, Mölndal
Leif Jonsson Entrepenör, 40, Göteborg

Hallands län
Robert Skoglund Jägmästare, 31, Falkenberg
Veronica Fridell Informationskassör, 34, Halmstad

Jönköpings län
Hannes Hedquist Ingenjör, 46, Jönköping
Anna-Stina Josephson Fru, 39, Vetlanda

Kalmars län
Börje Öhrstrand Brandman, 35
Johnny Hastler Civilekonom, 29

Kronobergs län
Ethel Persson Undersköterska, 28, Växjö
Hans-Ove Lindroth Tjänsteman, 32, Ljungby

Gotlands län
Ehrling Berglund Drifttekniker, 34, Slite
Viveka Stolpe (BP) Konstnärinna, 27, Roma

Blekinge län
Jennie Kristensson Apotekare, 38, Ronneby
Göran Tamm Gymnastikdirektör, 43, Karlskrona

Kristianstads län
Greger Diderholm Läkare, 58, Hässleholm
Charlotta Kordey Konduktör, 29, Kristianstad

Malmöhus län
Åke Söderberg Köpman, 47, Lund
Veronika Holmgren Ekonomibiträde, 35, Malmö